

# Les jeux de la rentrée

	Compétences en jeu :
<p><b>EPS :</b></p> <p><b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b></p> <p>-Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. -Adapter sa motricité à des environnements variés.</p> <p><b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</b></p> <p>-Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...).</p> <p>-Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. -Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.</p> <p><b>Enseignement moral et civique :</b></p> <p>-Apprendre à coopérer</p> <p><b>Langage oral :</b></p> <p>- Ecouter pour comprendre des messages oraux.</p>	
	Organisation matérielle :
<p><b>Espace :</b> Gymnase, cour de récréation.</p> <p><b>Temps :</b> 45 minutes</p> <p><b>Matériel :</b> Un cerceau par élève.</p>	
	Déroulement :
	Jeu n°1
5 mn	Les cerceaux sont répartis dans l'espace. Les élèves courent. Au sifflement, les élèves doivent retrouver leur cerceau.
	Jeu n°2
5 mn	Un cerceau pour 2 élèves. Les cerceaux sont répartis dans l'espace. Les enfants sont répartis dans la cour et courent. Au coup de sifflet, les élèves doivent trouver un cerceau et se mettre à 2 dedans.
	Jeu n°3
5 mn	Idem jeu n° 2 mais faire partir les élèves depuis un mur ou une ligne.
	Jeu n°4
5 mn	Aligner les cerceaux (1 par élève) sur les 2 lignes opposées du terrain. Chaque élève est dans son cerceau. Au coup de sifflet, ils doivent aller toucher un objectif éloigné (mur, poteau, ligne...). Au 2ème coup de sifflet, ils doivent être capables de retrouver leur cerceau de départ.
	Jeu n°5
5 mn	Idem jeu n°4, mais enlever les cerceaux.
	Jeu n°6
5 mn	En partant de leur ligne du jeu n° 5, demander aux élèves de former une colonne au coup de sifflet/ un ligne / un diagonale. On peut matérialiser les extrémités par 2 cerceaux.

	Jeu final
5 mn	Au coup de sifflet, en partant soit d'une ligne, soit d'un déplacement, demander aux élèves de se ranger 2 par 2 en moins de 10 s, puis 8, 5 s.
	Retour au calme.
5 mn	Les élèves en 2 équipes se donnent la main et forment 2 cercles. Un élève tient un cerceau sur son bras. Sans se lâcher, faire circuler le cerceau tout autour du cercle. (Les élèves doivent passer devant).
5 mn	Aller boire. Et.... ALLER se ranger !!!!
Le Vocabulaire	
	<b>Vocabulaire :</b> Extrémités Ligne Colonne Rang 1 cerceau <b>par</b> élève 1 cerceau <b>pour</b> 2 élèves